陽炎の書

不幸なる時、
恵み輝き、勇ましい心と優しき心生まれ
悪しき者せまり漆黒の闇の心と変わりし時、
また、恵み輝き、陽の光鮮やかに差して縁うるおう。
恵みすなわち偉大なる力ではなく、
自らの心に宿るものなり……。

ラルブル

陽炎迷宮

当社製品「陽炎迷宮」をお買い上げ頂きまして、誠に有難うございます。

本製品をご利用頂くにあたって、この説明書をよくお読み下さいますようお願い致します。

目　次

目　次 …… 1
『陽炎迷宮』の世界へようこそ …… 2
あなたは何をするべきか …… 2
アルデ・ミ・アンカ遺跡の見取図 …… 2
陽炎迷宮に迷い込んだ人達 …… 3
プロローグ …… 4
ＰＣ９８０１シリーズ　ゲーム起動方法と終了方法 …… 5
ＰＣ８８０１ＳＲ以降　ゲーム起動方法と終了方法 …… 6
ＭＳＸ２、ＭＳＸ２＋　ゲーム起動方法と終了方法 …… 6
ＰＣ９８０１シリーズ　ゲーム操作方法 …… 7～12
ＰＣ８８０１ＳＲ以降　ゲーム操作方法 …… 13～18
ＭＳＸ２、ＭＳＸ２＋　ゲーム操作方法 …… 19～24
ＰＣ９８０１シリーズ用　スイッチ早見表 …… 25
ＰＣ８８０１ＳＲ以降用　スイッチ早見表 …… 25
ＭＳＸ２、ＭＳＸ２＋用　スイッチ早見表 …… 25
あなたのパラメータについて …… 26
主人公パラメータ重視型エネルギー体攻撃システム …… 27
アイテムの持つスキルレベルについて …… 27
ゲームの進め方について …… 27
ゲームオーバーについて …… 28
注意事項 …… 28
魔の属性について …… 29
閉じられた空間とは …… 29
あなたをとりまく最初のミステリー …… 30
魔との戦闘においての作戦 …… 31
陽炎迷宮　魔図鑑 …… 32～33
陽炎迷宮　アイテムデータ …… 34～35
神の血族の系譜 …… 36
マップ作成用紙 …… 37
当社ではパブリッシュウェアを配布中です …… 38
サポート …… 39

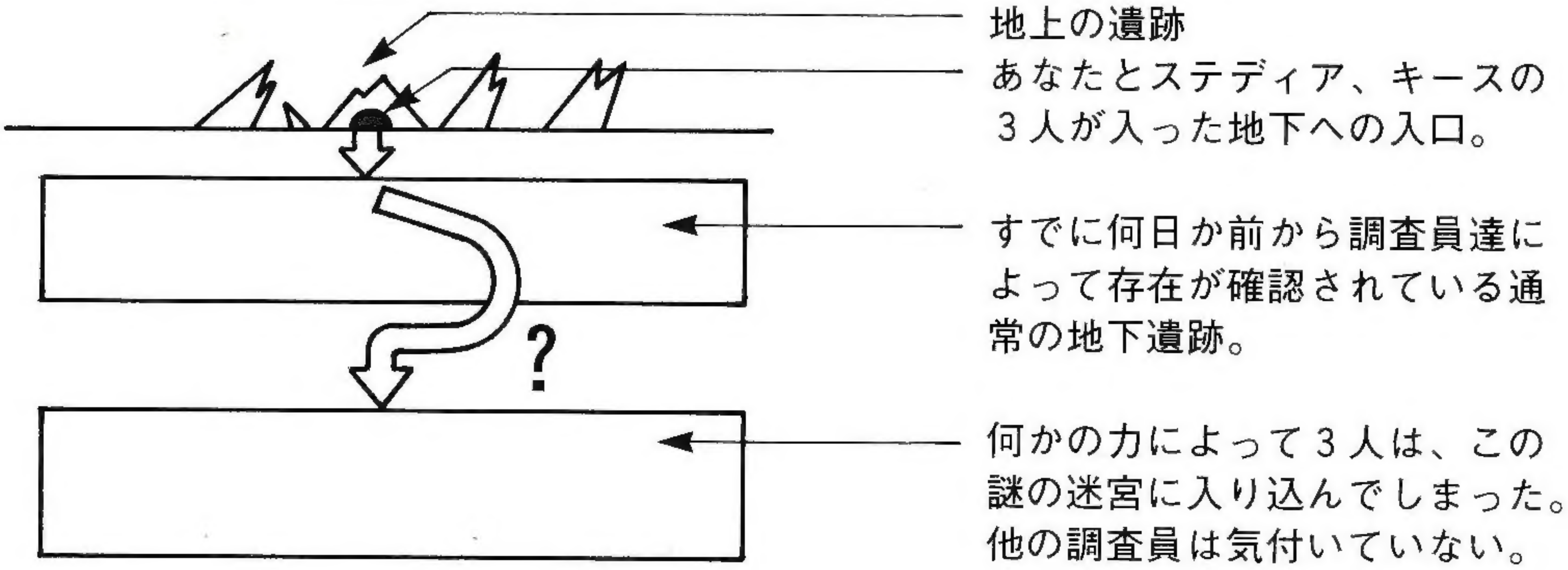
『陽炎迷宮』の世界へようこそ

私達が創り上げたこの世界はRPGによくあるファンタジーではありません。どう説明したら良いでしょうか？最初のうちは眠っているときに見る「不思議な夢」のような世界だと思っていただければいいでしょう。幻想的なグラフィックやBGM、不可解な現象は今までのゲームに無かった不思議な世界を創り出しています。これらはミステリーが解けていくうちに序々に現実のものになっていきます。この世界がどういうものなのかはゲームが進むうちに明かになるはずです。

あなたは何をするべきか

あなたは、この不思議な世界に迷い込んだのです。あたりを見回しても、娘のステディアやその恋人のキースの姿さえありません。あなたは、もうすでに冒険から逃れることはできないのです。迷宮をもっと調査してみるのか？それとも、ステディアやキースを探すのか？あるいは、出口を見つけるのか？それはあなた次第です。もちろんその場に立ち尽くしていても、不思議な世界の謎は解くことはできません。きっとあなたは、一歩また一歩と迷宮の奥へ冒険を進めて行くでしょう。その中で、行く手を阻む「魔」に遭遇するでしょう。その時、「魔」が話すことを聞き逃してはいけません。きっと何か重要なことを話すに違いありません。その情報からミステリーを推理していくのです。たった一つの事実を巧みに組み立てていくのです。はっきり言って、今までのゲームのように単純なミステリーではありません。ミステリーを解く鍵は、あなたにゆだねられているのです。

突然その姿を現わしたアルデ·ミ·アンカ遺跡の見取図



陽炎迷宮に迷い込んだ人達

【あなた（主人公）】

名前　不詳
性別　男
年齢　40歳前後
家族　娘　ステディア・フレスティー
職業　科学者
その他　不思議な能力があるらしい。
アルデ・ミ・アンカの遺跡に入る直前にも何かを感じ取っていた。
友人にベルゼ・Ｊ・キース。

【ステディア・フレスティー】

名前　ステディア・フレスティー
性別　女
年齢　年頃
家族　父　主人公
職業　学生
その他　恋人はベルゼ・Ｊ・キース。
いつも大事に身に付けているペンダントはベルゼ・Ｊ・キースからプレゼントされたもの。

【ベルゼ・Ｊ・キース】

名前　ベルゼ・Ｊ・キース
性別　男
年齢　27歳前後
家族　不詳
職業　講師
その他　恋人はステディア・フレスティー。

プロローグ

(文は主人公の一人称で書かれています)

先日…。

友人のベルゼ・J・キースから最近発掘されて話題を呼んでいるアルデ・ミ・アンカ文明の遺跡のことで、電話があった。

キースは、大学の講師で考古学というのをやっているらしい。文化遺産が金になるのかどうかは知らないが、今回の調査にあたってはスポンサーまでつけるという力の入れようであった。

なんでもその遺跡には、非常に不思議な力があるらしく遺跡に入った人間すべてがちがった世界を目にしていると言う。一人は光の女神像見たと言い、一人は邪心像を見たと言い…関係者全員が同じフロアーで違ったものを見ているらしい。発掘されて3日にしていろんな説が飛びかっていた。トラップ、神の力、スポンサーの人目を引く作戦、しまいには時間と空間とが歪んでるなどと言い出すやつまででるしまつだ。幻覚剤…知識の浅い連中の間ではそれが正当論だった。現時点ではだれも、今おきている不思議な出来事は非常に限られた人間以外を受け付けないということだと知るものはいなかった。不可思議なことが多すぎるということで科学的な視点からもアプローチしてみることになり科学者である私に電話がかかってきたのだ。

人手不足を理由に私の一人娘のステディアまでかりだされることになった。大学では講師と学生という関係らしいが、キースとステディアの付き合いは長いようで、遺跡で見つけたらしいブローチのプレゼントをもらうほどの仲である。キースは、父親の私でさえもよく知らない娘の背中にある数センチほどのキズをも知っている。私はそのことについては別に問いただす気はまったくない。ステディアも年頃だし、私もそれほどヤボではないということだ。

現場に着き、ジープを降りたのはちょうど足元の影がなくなるころだった。周りを見渡すと、あまり意味のない立入禁止の鎖区があり、おそらく入口であろうと思われる所には、かえってめだつ様なおおいがかぶさっていた。

入口に歩みよるにしたがって私は得体の知れない何かを感じていた。私が科学者になったきっかけというのがこれだ。自分の力の謎を知りたくて科学を学び、いつしかその道のエキスパートとなっていたのだ。が、自分の持つ知識、施設を持ってしても己の持つ力の謎は解けなかった。…迷宮…と言う言葉が当てはまるかどうかは分からないがそれについては数十年間、謎のままだ。

遺跡に足をふみいれた…がなんのへんてつもないところだった。キースは感心してるようだが辺りを見回しても普通の壁である。

一瞬の出来事だった。

ステディアの叫び声がその通路を引き裂いた用に感じられたが実際にはその逆だ。目に飛び込んできた映像は信じられないものがあった。

光につつまれてる…いや、光がその通路の奥深くにすいよせられている。光だけではない。3人ともであった…。

PC-9801シリーズ ゲーム起動方法と終了方法

【周辺機器の確認】

ＰＣ－９８０１（旧９８、Ｕを除く）本体

第２水準漢字ＲＯＭ、ＲＡＭ６４０Ｋ以上

純正１メガタイプディスクドライブ２台（必ず１及び２を使用）

４００ラインカラーモニター

純正ＦＭ音源ボード（無くてもゲームはプレイできますが、BGMを聞くことはできません）

バスマウス

（ハードディスクを切り離してご使用下さい）

以上が動作可能な環境にあることを確認して下さい。

【ゲーム起動方法】

あらかじめ、ＰＣ－９８０１本体の電源を入れておいて下さい。ディスク〈A〉をドライブ１に、ディスク〈B〉をドライブ２にセットして、リセットボタンを押して下さい。

オープニングをスキップしたい時は、ＳＨＩＦＴキーを押しながら立ち上げて下さい。

【ゲーム終了方法】

特にゲームを終了するコマンドは設けていませんが以下のことに注意をして下さい。

ロードするファイルを選択した後や、ステージを移るとき、ディスクの入れ替えをシステムが要求しているときは絶対に次の事をしないで下さい。

プログラムが誤動作を起こしたり、プログラムが破損します。

１.間違ったディスクを挿入する。

２.リセットボタンを押す。

以上の時以外はディスクドライブのランプが点灯していないことを確認し、ディスクを抜き取り、電源を切って下さい。ディスクは必ず専用のエンベロープに入れて保管して下さい。

PC-8801SR以降ゲーム起動方法と終了方法

あらかじめ、ＰＣ－８８０１ＳＲシリーズ本体の電源を入れておいてください。ディスク〈A〉をドライブ１に、ディスク〈B〉をドライブ２にセットして、リセットボタンを押して下さい。ゲーム中はキーボードのＣＡＰＳキーとカナキーを、オフにしておいて下さい。

オープニングが始まり、それが終了するとゲームが開始されます。

オープニングを見ずにすぐゲームを開始したいときは、スペースキーを押しながら立ち上げて下さい。

ゲーム中、ゲームの進行にともない、ディスクの交換を求めるメッセージが表示されることがあります。その場合には、メッセージにしたがって該当するディスクを挿入してください。

ゲームを終了したいときは、ディスクドライブのランプが点灯していないのを確認して、ディスクを抜き取ってから電源を切ってください。

なお、ディスクドライブは必ず純正のものを使用してください。

MSX2、MSX2＋ゲーム起動方法と終了方法

◎ゲームの起動方法

必要な機材は、

・本体
・ディスプレイ
・ディスクドライブ（内蔵、外付けどちらでも可）の３つです。

さらに、

・マウス
・ＦＭ音源（内蔵、外付けどちらでも可）があると楽しくスピーディーにゲームを進めることができます。

ゲームは以下の手順で起動します。

（１）機材を接続して電源をいれます。
（２）ディスクＡをドライブＡにセットします。
（３）コントロール（ＣＴＲＬ）キーを押しながらリセットして下さい。

なお、起動時に

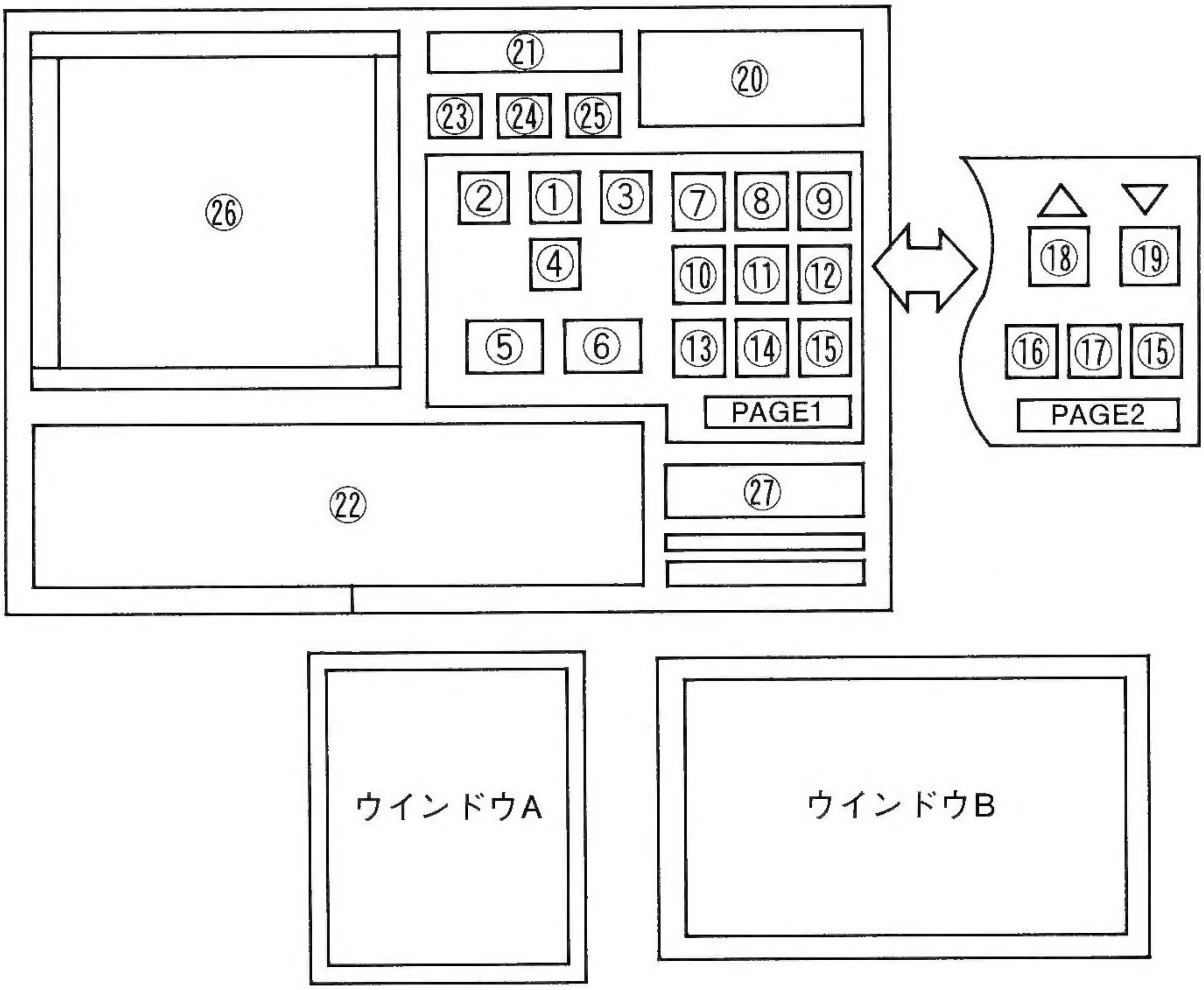
「コノ　システム　デハ　ウゴキマセン　…」

と表示されることがあります。この場合は、内蔵ソフトや不要なカートリッジを抜いた上でもう一度（１）～（３）の手順を行って下さい。
このゲームはドライブＡのみを使用しますので、外付けドライブを使用する場合は１台のみ接続して下さい。

◎ゲームの終了方法

ドライブのアクセスランプが消えている状態でディスクを抜き、リセットするか電源を切って下さい。

画面の情報



ＰＣ－９８０１シリーズでは、すべてバスマウスを使って操作します。キーボードからは操作できませんので注意して下さい。

全てのスイッチの選択はマウスの左ボタンを押すことで行ないます。また、全てのスイッチのキャンセルはマウスの右ボタンを押すことで行ないます。

ＰＣ－９８０１シリーズでは選択できるスイッチは20あり、また、それらに伴うウィンドウとその他に常に表示されているウィンドウがいくつかあります。

尚、主人公が置かれている状態により、選択できなくなるスイッチがいくつかあります。

それらを選択すると、メッセージウィンドウに「invalid…」と表示されそのスイッチが意味を持たないことを教えてくれます。

〈ＰＡＧＥ１〉

① 前に進む

前に進みます。これを選択するとイメージウィンドウが切り替わり前に進んだ時に見えるグラフィックが表示されます。もし、すぐ先が壁ならば進むことはできません。

② 左を向く

現在立っているところで左を向きます。これを選択するとイメージウィンドウが切り替わり左の方向を向いた時に見えるグラフィックが表示されます。
ただし、迷宮内に存在するトラップなどにより、思った方向を向くことができない場合があります。

③ 右を向く

現在立っているところで右を向きます。これを選択するとイメージウィンドウが切り替わり右の方向を向いた時に見えるグラフィックが表示されます。
ただし、迷宮内に存在するトラップなどにより、思った方向を向くことができない場合があります。

④ 後を向く

現在立っているところで後を向きます。これを選択するとイメージウィンドウが切り替わり後の方向を向いた時に見えるグラフィックが表示されます。
ただし、迷宮内に存在するトラップなどにより、思った方向を向くことができない場合があります。

⑤ 戦う

魔に遭遇しているとき、このスイッチを選択すると攻撃の種類を選択する為のウィンドウＡが開きます。攻撃の種類は大きく２つに分けられ、さらにその中に３つづつの攻撃の種類に分けられます。実際にウィンドウＡに表示されるのはトータル６つの攻撃の種類ですので、注意して下さい。
あなたはもともと「不思議な力」を持っています。なぜそういう力があったのかは、ゲームが進むにつれて解明されていきます。
尚、最初あなたはアイテムとしてカートレスガンだけしか持っていません。つまり、カートレスガン以外の攻撃方法は使用できない状態にあります。迷宮内をさまよい歩くうちに攻撃スキルを得られるアイテムを発見し、攻撃方法もいろいろと増えてくるはずです。ここで注意しなければならないのは、迷宮内に棲息（？）する「魔」はいくつかの属性を持っており、どんな攻撃方法でも効果があるわけではない、ということです。「魔」の属性を見きわめて下さい。
中止は右ボタンを押します。

Ａ　メンタルアタック（精神攻撃類）

１メンタルブロー	（アイテムを持つことによって得られるスキルにより攻撃をします。この場合は精神を攻撃します）
２メンタルファイア	（上記同様、精神を燃やします）
３プレジャーアタック	（上記同様、快楽中枢を刺激します）

Ｂフィジカルアタック（物理攻撃類）

1ウィンドウアタック　（アイテムを持つことによって得られるスキルにより攻撃をします。この場合は、大風を巻き起こします）

＊カートレスガンは実際にはこの攻撃類に含まれています。あなたは最初、自分の能力に気付かず、カートレスガンを使用して出現する魔を倒しているように錯覚しています。しかし、実際はそうではなく、あなたの不思議な力が大きく作用しているからこそ、得体の知れない「魔」を倒すことができるのです。

2ライトアタック　（上記同様、光による攻撃です）

3プラズマアタック　（上記同様、プラズマによる攻撃です）

⑥　逃げる

魔から逃げだします。魔に遭遇しているときのみ、このスイッチを選択できます。
逃げられないこともあります。

⑦　見る

あなたが立っている所から前方を見ます。

⑧　聞く

迷宮内の物音に耳を傾けます。

⑨　持ち物

現在持っているアイテムの一覧をウィンドウＢに表示します。
持っているアイテムの詳しい情報は、ウィンドウＢに表示されたアイテムにマウスカーソルを合わせ、左ボタンを押します。これによって、メッセージウィンドウにそのアイテムの詳しい情報が表示されます。
中止は右ボタンを押します。

⑩　話す

「陽炎迷宮」で話をする事ができるのは、ゲームがある程度進むと入ることのできるようになる閉じられた空間に封じられた人々や、「魔」です。
どちらも重要なことを話してくれますので、閉じられた空間や見たことのない「魔」に遭遇したなら、まず話してみることが重要です。

⑪　取る

イメージウィンドウに見えているアイテム等を取ります。
このスイッチを選択すると、「イメージウィンドウから取るものを選択して下さい」という表示をします。その後、マウスカーソルをイメージウィンドウのアイテム等に合わせ、左ボタンを押すと取ることができます。

中止は右ボタンを押します。

⑫　捨てる

持っているアイテムを捨てます。このスイッチを選択するとウィンドウＢにアイテムの一覧を表示します。マウスカーソルを捨てるアイテムに合わせ左ボタンを押すと捨てることができます。
中止は右ボタンを押します。

⑬　休む

「陽炎迷宮」には人間が住んでいることはありません。つまり、通常ＲＰＧに見られる宿屋は存在しません。体力（ＨＰ）が無くなってきたら休むことが必要です。「陽炎迷宮」ではどこでも休むことができますが、休んでいるうちに「魔」に襲われる事があります。「魔」に襲われない為には休む場所に「魔」のテリトリーの無い場所を選ぶべきです。「魔」のテリトリーの無い場所はＡＩＲが100％、ＴＥＭＰが18℃になっていますので、ＯＵＴＳＩＤＥＣＯＮＤＩＴＩＯＮに注意していれば、すぐに見つけられるはずです。ちなみに、一番最初あなたが立っているところが、「魔」のテリトリーの無い場所になっています。
休むことによって体力と精神値が回復しますが、「魔」のテリトリーの無い場所とそうでない場所では１回に回復する量が違いますので注意が必要です。

⑭　体調

現在のあなたのパラメータ（体調）をウィンドウＡに表示します。
迷宮内ではいつも自分の体調に気を付けていなければなりません。

⑮　ページ

スイッチを表示しているウィンドウのページをめくります。
スイッチを表示しているウィンドウはＰＡＧＥ１とＰＡＧＥ２があります。
現在ＰＡＧＥ１なら２を表示、２なら１を表示します。

＜ＰＡＧＥ２＞

⑮　ページ

ページ１を参照して下さい。

⑯　投げる

現在持っているアイテムを投げ捨てます。これを選択するとウィンドウＢにアイテムの一覧を表示します。マウスカーソルを投げるアイテムに合わせ、左ボタンを押すと投げられます。
どんな時に使うかは、ゲーム中にメッセージをよく読んでいるとわかると思います。
中止は右ボタンを押します。

⑰　潜る

最初の迷宮（迷宮はいくつかに分かれて存在する）の中に「憎しみの流れの通路」という様々な憎悪が沈澱してできた流れのある通路がありますが、その中に潜るためのスイッチと考えていいでしょう。この「憎しみの流れの通路」の他にもその類の通路がいくつか存在しますので、見きわめて活用して下さい。
現在流れに潜っているなら、流れから出ます。そうでなければ、潜ります。

⑱　セーブ

これを選択するとウィンドウＡにセーブするファイル名を表示します。マウスカーソルをセーブするファイル名に合わせ、左ボタンを押すとセーブされます。
これによって、ゲームを再開するときに前回のデータをロードすることによって同じ迷宮（迷宮はいくつかに分かれて存在する）から、始められます。
データをセーブ（保存）するファイルは３つあり、どれにでもセーブできますが、どのような状態のデータかはメモしておいたほうがいいでしょう。
ただし、ロードに制限がありますので注意して下さい。

⑲　ロード

これを選択するとウィンドウＡにロードするファイル名を表示します。マウスカーソルをロードするファイル名に合わせ、左ボタンを押すとロードされます。
ロードできるのは、最初の迷宮の最初に立っている場所に限られます。それ以外ではロードできませんので注意して下さい。
また、ロードするファイルを選択した後で、ディスクの入れ替えをシステムが要求しているときは絶対に次の事をしないで下さい。
プログラムが誤動作を起こします。

１.間違ったディスクを挿入する。
２.リセットボタンを押す。

＜その他＞

⑳　OUTSIDE CONDITION

迷宮の状態を表示します。
迷宮の中は空気が薄くなっているようです。その状態をＡＩＲで示しています。また、迷宮内の温度は場所によって刻々と変化していきます。その迷宮内の温度をＴＥＭＰで示しています。
これらは謎を解き明かす上で（ゲームを進める上で）非常に有効な情報となります。
陽炎迷宮では「魔」はそれぞれテリトリーを持っています。
これはランダムに「魔」が出現する事がないということです。つまり、同じ場所に全く別の「魔」が出現することは有り得ないのです。この情報からその場所は、どの「魔」のテリトリーかを判断できるはずです。
また、「魔」のテリトリーの無い場所も存在します。そこは、休む場所には最高の

場所となります。

㉑　ヒットポイント
あなたの体力を示しています。右側がの最大値で、左側が現在の体力です。

㉒　メッセージウィンドウ
いろいろなメッセージが表示されます。

㉓　メンタルボール表示ウィンドウ
メンタルボールは、精神魔類に効率の良い攻撃力を持つエネルギー体です。
「魔」を消滅させ、魔のエネルギーを凝縮させることができると、メンタルボールが得られます。そのとき、メンタルボールのグラフィックがここに表示されます。
精神値が下がり、メンタルボールを操る事ができなくなると消滅してしまいます。

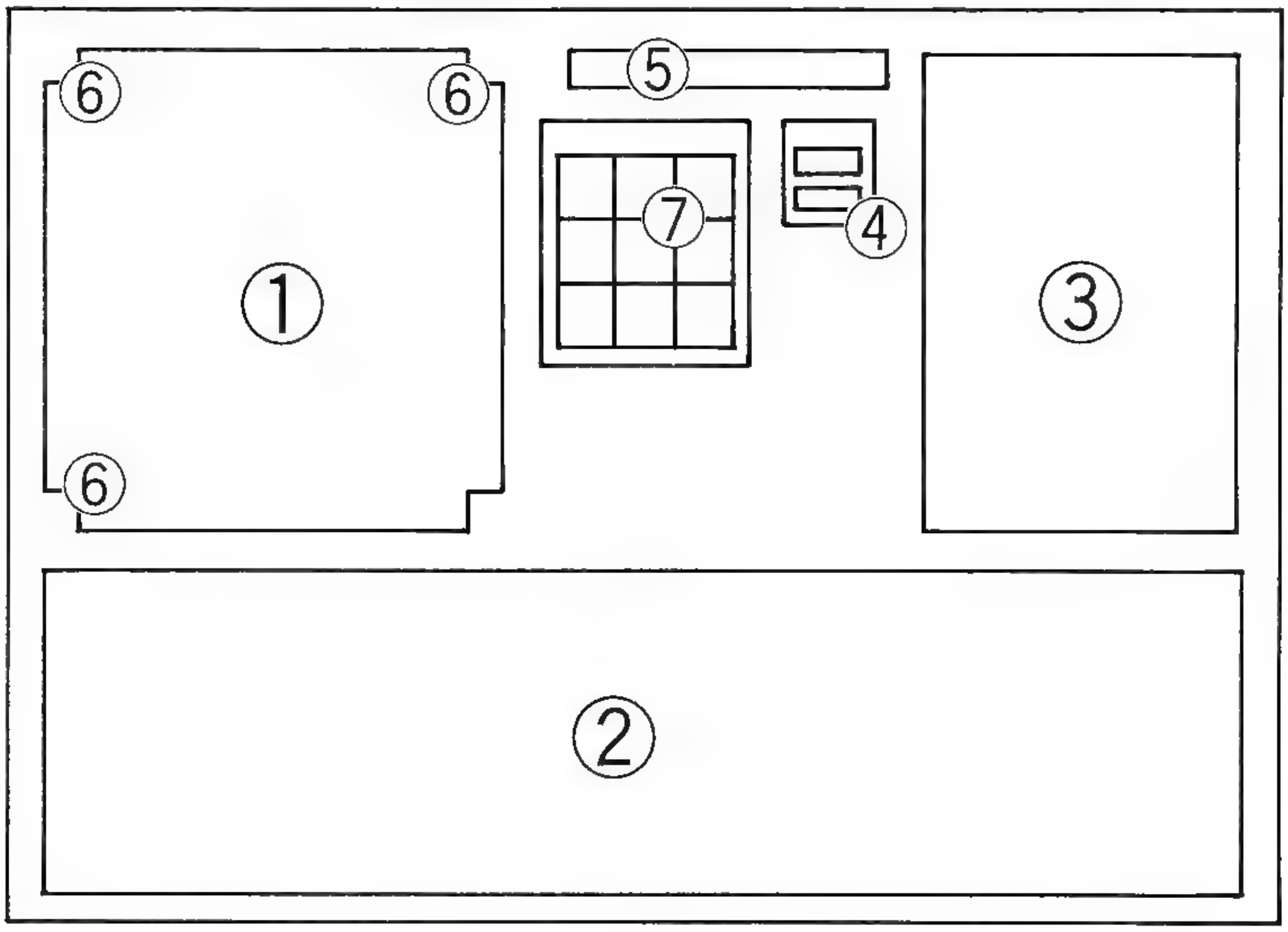
㉔　フィジカルボール表示ウィンドウ
フィジカルボールは物理魔類に効率の良い攻撃力を持つエネルギー体です。「魔」を消滅させ、魔のエネルギーを凝縮させることができると、フィジカルボールが得られます。そのとき、フィジカルボールのグラフィックがここに表示されます。精神値が下がり、フィジカルボールを操る事ができなくなると消滅してしまいます。

㉕　ヒールボール表示ウィンドウ
ヒールボールは上記の２つのエネルギー体とは、少し違っています。戦闘中あなたの体力を回復させてくれます。「魔」を消滅させ、魔のエネルギーを凝縮させることができると、ヒールボールが得られます。そのとき、ヒールボールのグラフィックがここに表示されます。精神値が下がり、ヒールボールを操る事ができなくなると消滅してしまいます。
ヒールボールは、他のエネルギー体よりも出現させることが容易でなく、また、あなたの精神値がかなり下がっても消滅しません。

㉖　イメージウィンドウ
迷宮のグラフィックを表示してます。

㉗　メッセージ表示速度変更スイッチ
メッセージ表示速度を変更します。ＨＩＧＨとＳＬＯＷがあります。

PC-8801SR以降ゲーム操作方法



【画面構成】

① ダンジョンウインドウ
迷宮がプレイヤーの視点から表示されます。

② メッセージウインドウ
プレイヤーのとった行動や、ゲームの進行に応じて、さまざまなメッセージが表示されます。メッセージウインドウの最上段に三角のマークが点滅しているとき、テンキーの０キーを押すとメッセージの続きが表示されます。

③ アイテムウインドウ
現在プレイヤーの持っているアイテムを表示します。

④ ＨＰ（ヒットポイント：体力)
プレイヤーのとりうるＨＰの最大値が上に、現在のプレイヤーのＨＰの値が下に表示されます。この値が０になった時、ゲームオーバーになります。

⑤ ＡＩＲ（空気)，ＴＥＭＰＥＲＡＴＵＲＥ（温度)
迷宮内のプレイヤーのいる場所の酸素量（％）と気温を表示します。

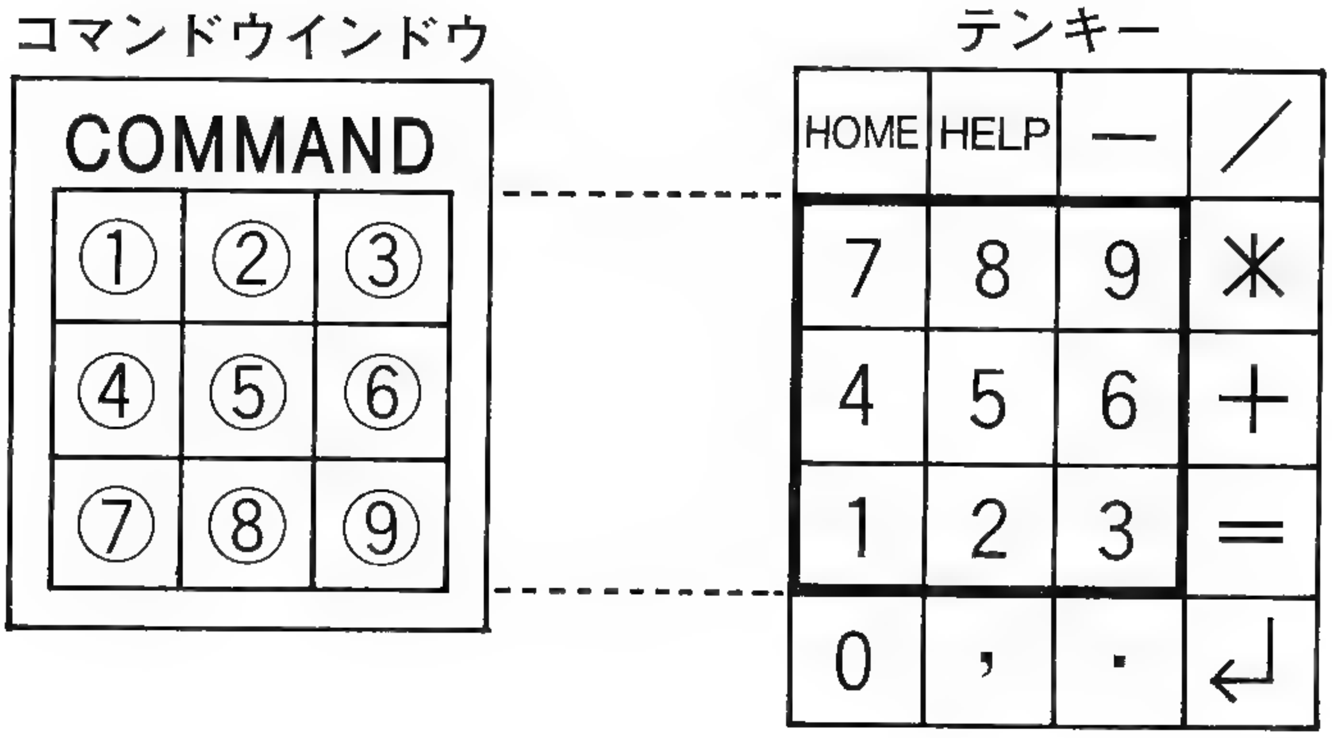
⑥ メンタルボール，フィジカルボール，ヒールボール
この３つのエネルギー体をプレイヤーが保持しているとき、それぞれが表示されます。メンタルボールは精神魔類に、フィジカルボールは物理魔類に対する攻撃力をもち、ヒールボールは魔から受けた傷を癒す力をもっています。これらのエネルギー体はプレイヤーの精神値が下がると消滅してしまいます。

⑦ コマンドウインドウ
表示されている３×３の９個のボタンを選択することで、プレイヤーはゲーム中、さまざまな行動をとることができます。
以下の操作方法の説明をご覧ください。

【操作方法】

陽炎迷宮ＰＣ－８８０１ＳＲ以降版では、ゲーム操作のほとんどをキーボード右側のテンキーで行ないます。通常、プレイヤーは画面中央のコマンドウインドウに表示されている「聞く」、「取る」などの動作を表した３×３のボタンの中から、取りたい行動をテンキーのキーを押すことで選択します。ウインドウ内のボタンと、実際のテンキーとの対応を示します。

また、「見る」、「移動する」などの動作をコマンドウインドウから選択すると、コマンドウインドウの上に、さらに別のコマンドウインドウ（サブウインドウ）が開かれてプレイヤーの行動の選択を待ちます。サブウインドウも最大３×３のボタンを持っており、テンキーとの対応もコマンドウインドウと同様です。
以下に、動作のボタンとサブウインドウの操作方法を説明していきます。
なお、コマンドウインドウの図中の番号と各動作の番号が対応しています。

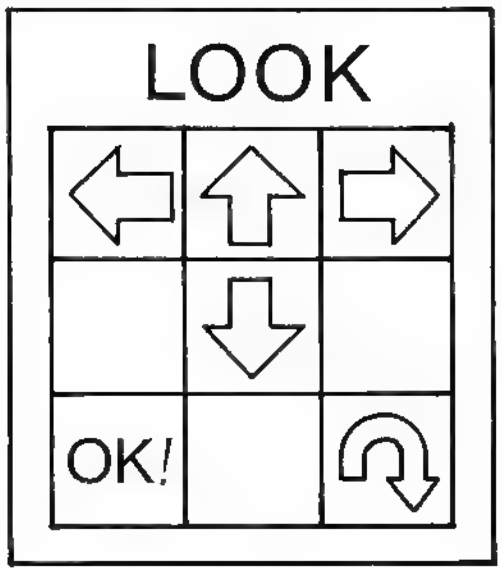


①見る

ダンジョンウインドウに矢印形の白いカーソルが表示され、カーソルを動かすためのサブウインドウが開きます。「↑，↓，←，→」のボタン（8，5，7，9キー）で、見たいものにカーソルを合わせ、「ＯＫ」のボタン（1キー）を押すと、その物（者？）についての情報がメッセージウインドウに表示されます。

「見る」を終了して、コマンドウインドウに戻りたいときには、「リターンボタン」（3キー）を押すとサブウインドウが閉じられて「見る」を終了します。

「見る」のサブウインドウ



②聞く

迷宮内の物音がメッセージウインドウに表示されます。

③話す

操作方法は、（1）見る、と同じです。ダンジョンウインドウの中から話す者（物？）を選んで下さい。

④取る

ダンジョンウインドウ内にアイテムなどが落ちているときに、「取る」でそのアイテムとることができます。取ったアイテムはアイテムウインドウに表示されます。

⑤投げる

アイテムウインドウに四角いカーソルが表示され、カーソルを動かすためのサブウインドウが開きます。同時に、カーソルの示すアイテム名がメッセージウインドウに表示されます。カーソルの動かし方は、（1）見る、と同じです。

投げるアイテムを選び、「ＯＫ」のボタンを押すと、そのアイテムが迷宮内を飛び去っていきます。

投げたくないとき、コマンドウインドウに戻りたいときには「リターンボタン」を押すと、サブウインドウが閉じられて「投げる」を終了します。

アイテムを捨てるときや、アイテム名を知りたいときにも使用できます。

⑥休む

このボタンを押すと、ＨＰ（ヒットポイント）やＭＴ（メンタルポイント）を少しずつ回復させることができます。ただし、休息中に魔物に襲われる危険があります。

しかし、ＡＩＲ100％、ＴＥＭＰ18℃のすごしやすく安定した場所（例えばゲーム開始直後のプレイヤーのいる場所）でなら、魔に襲われることもなく、安心して全快することができます。このような場所はこの陽炎迷宮にそうはないのですが…。

なお、戦闘中に休むことはできません。

⑦移動する

迷宮内を移動します。方向を選択するためのサブウインドウが開きます。８キーで前に進む、７キーで左を向く、９キーで右を向く、５キーで後ろを向くことができます。コマンドウインドウに戻るには、３キーの「リターンボタン」を押します。

戦闘中にこのボタンを押すと、魔から逃げ出すことができます。

⑧戦う

サブウインドウが開いて、攻撃に使用するアイテムを表示します。

それらのアイテムに対応するテンキーのキーを押すことで、魔に対して攻撃をしかけることができます。

プレイヤーの攻撃方法は２系統６種類ありますが、それぞれの種類の力を持ったアイテムを持っていないと、その攻撃法を使用することができません。

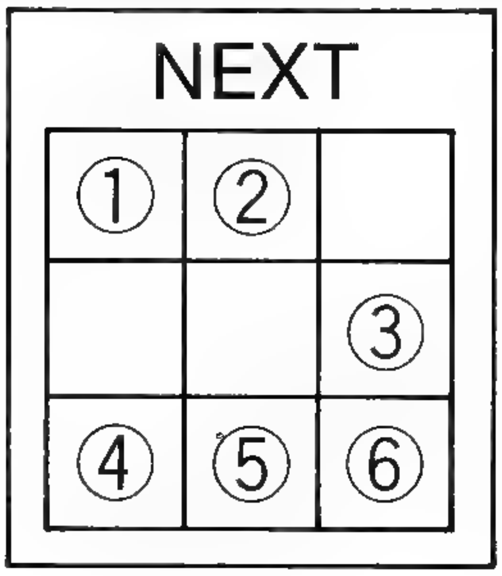
攻撃方法の種類について詳しくは、ＰＣ98版の操作方法、（５）戦うをご覧ください。

⑨ＮＥＸＴ

「体調を見る」、「潜る」などの動作のコマンドや、ゲームの進行上必要なコマンドが表示されているサブウインドウが開きます。

ＮＥＸＴウインドウの操作方法は以下のとうりです。

NEXTのサブウインドウ



⑨－①体調を見る

メッセージウインドウに現在のプレイヤーのＬＶ（レベル）、ＳＴ（ストレングス）、ＭＴ（精神値）、ＡＤ（順応値）、ＥＸＰ（経験値）、ＨＰ（体力）が表示されます。

⑨－②潜る

このボタンが表示されているとき、プレイヤーのいる迷宮は２層構造になっています（例えば、水上と水面下）。このボタンを押すことでプレイヤーは、その２つの階層を行き来することができます。この「潜る」をうまく使うことがこのゲームを解く上で重要な鍵になるでしょう。

⑨－③メッセージ表示速度の変更

メッセージウインドウに表示される、１から６までの数字をテンキーの４，６キーでカーソルを動かして選択してください。数字が小さいほどメッセージの表示スピードは速くなります。

その下には、画面のフラッシュを制御するメニューがあります。２つのメニューの切り替えは、８キーと２キーで行ないます。

ゲーム開始直後は、戦闘中などに画面がフラッシュしますが、このメニューで６キーを押してフラッシュＯＦＦにすると画面が光らなくなります。瞳にやさしいモードです。

⑨－④セーブ

ディスクに３つまでプレイヤーの現在の状況を保存できます。表示されるメッセージに従って、１，２，３のどのエリアにセーブするか選んでください。

⑨－⑤ロード

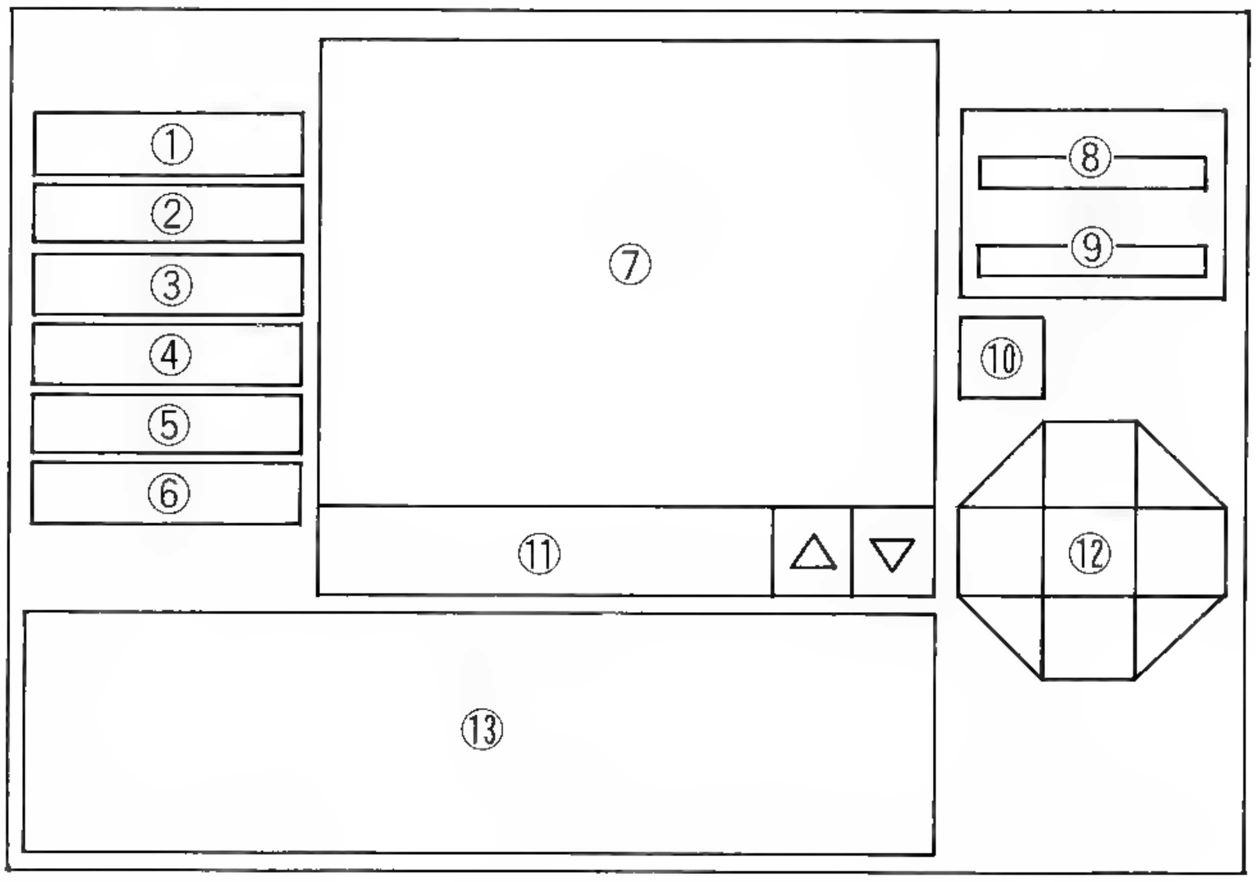
ディスクにセーブされたプレイヤーの状況を読みだして、新たにゲームを開始します。１，２，３のどのデータをロードするのか選んで下さい。
データのロード後、ディスクの入れ替えを求めるメッセージが出ることもありますので、該当するディスクをドライブ２に挿入してください。

※セーブ、ロード時には、ドライブ１のＡディスクを絶対に抜いたりしないでください。
大切なデータが破壊されてしまいます。

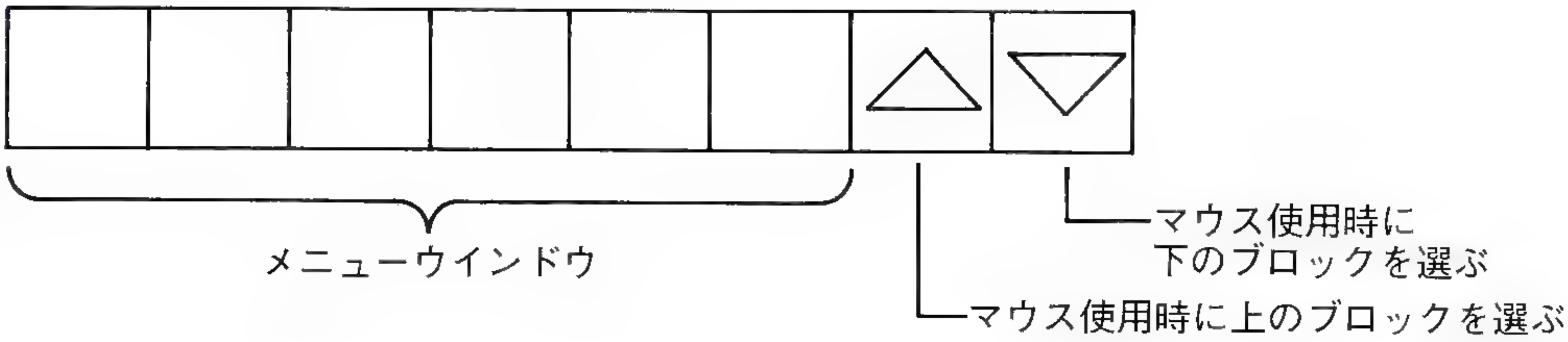
⑨－⑥コマンドウインドウに戻る

ＮＥＸＴウインドウを閉じてコマンドウインドウに戻ります。

MSX2、MSX2＋ゲーム操作方法

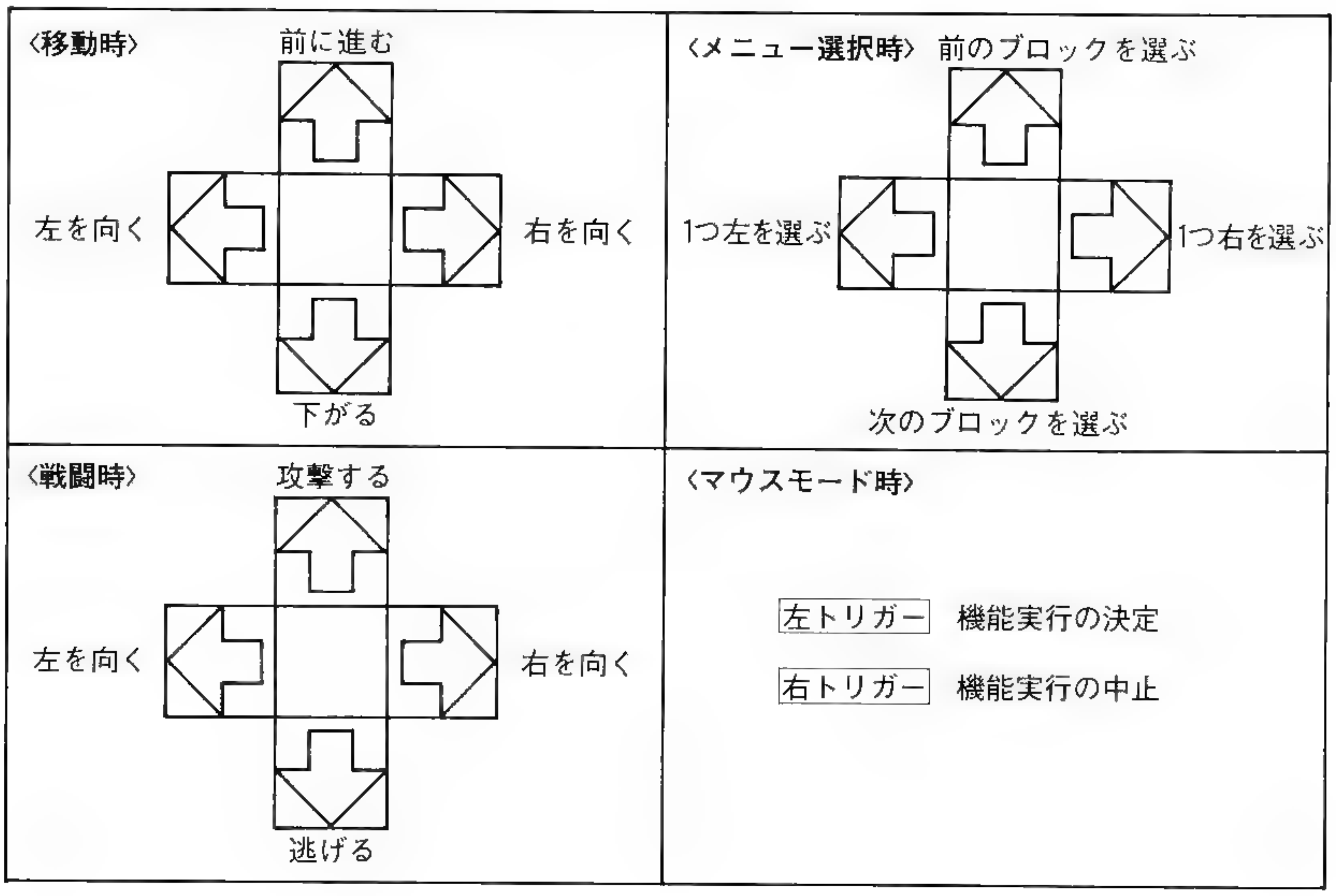


①レベル
②強さ
③順応値
④体力
⑤精神値
⑥経験値
⑦イメージウインドウ
⑧コンディションウインドウ(AIR)
⑨コンディションウインドウ(TEMP)
⑩使用中アイテム
⑪メニューウインドウ
⑫移動アイコン
⑬メッセージウインドウ



移動時	SPACE	メニューモードにする
メニュー選択時	SPACE	選択した機能を実行する
	RETURN	機能実行中止 or 移動モードにする
攻撃時	SPACE	メニューモードにする
	RETURN	移動モードにする

注※マウス使用時にはメニューモードがありませんので、それに対応する機能もありません。



◎操作方法

　このゲームは、キーボード（ジョイスティック）だけでなく、マウスで操作することもできます。起動時はキーボードに設定してありますが、ゲーム中にメニューを選択することにより変更することができます。

●キーボード（ジョイスティック）による操作

　通常モードと戦闘モードがあり、それぞれ〈移動モード〉、〈メニューモード〉があります。起動時は〈通常・移動モード〉です。

〈通常・移動モード〉

・カーソルキーによって移動することができます。

・スペースキーを押すと、〈メニューモード〉になります。

〈通常・メニューモード〉

・メニューウィンドウに赤い枠が表示されるので、カーソルキーを使用して機能を選択します。

・スペースキーを押すと選択した機能を実行します。実行後は〈移

動モード〉に戻ります。

・選択中にリターンキーを押すと〈移動モード〉に戻ります。

＜戦闘モード＞

・迷宮の中で『魔』に遭遇するとこのモードになります。このモードではできることが限られています。

・《移動モード》カーソルキーで攻撃と移動ができます。
スペースキーで《メニューモード》になります。

・《メニューモード》「投げる」、「選択」ができます。
リターンキーを押すか、機能実行後に《移動モード》に戻ります。

・『魔』を倒すか逃げるのに成功すると、〈通常・移動モード〉になります。

※　メッセージ表示中に三角形が点滅することがありますが、確認後にスペースキーを押して下さい。なお、ある程度の時間が経過すると自動的に先に進みます。

※　ジョイスティックを使用する場合は、カーソルキーはスティックに、スペースキーはトリガーＡに、リターンキーはトリガーＢにそれぞれ対応します。

●マウスによる操作

指カーソルを動かしてアイコンを選択します。

通常モードと戦闘モードがありますが、起動時は通常モードです。

〈通常モード〉

・移動アイコンで移動することができます。

・メニューアイコンで機能を選択することができます。

・左トリガー押すと選択した機能及び移動を実行します。

〈戦闘モード〉

・迷宮の中で『魔』に遭遇するとこのモードになります。このモードではできることが限られています。

・移動アイコンで攻撃と移動ができます。

・メニューアイコンで、「投げる」、「選択」ができます。

・『魔』を倒すか逃げるのに成功すると、〈通常モード〉になります。

※　メッセージ表示中に三角形が点滅することがありますが、確認後に左トリガーを押して下さい。なお、ある程度の時間が経過すると自動的に先に進みます。

◎アイコンの機能

これらは戦闘モード以外の時に実行できます。

【投】…アイテムを投げ捨てます。この機能は戦闘モードでも使用できます。

【選】…使用するアイテムを選びます。この機能は戦闘モードでも使用できます。

【休】…今の場所で休憩します。体力、精神値が回復します。休憩中にもう一度選択すると休憩を中止します。また、移動したり『魔』に襲われると中止します。

【物】…アイテムを見る。アイテム選択のサブメニューになります。

選んだアイテムの名称を確認できます。

【取】…アイテムを取る。キーボード使用時でも指カーソルが出るので、カーソルキー及びマウスでアイテムを指定して、スペースキー、左トリガーで取って下さい。
なお、アイテムが無い時は取ることはできません。

【見】…迷宮内を見る。

【聞】…迷宮内の音を聞く。

【Mセーブ】…現在の状態をメモリにセーブします。電源を切ると消えてしまいますので注意して下さい。

【Mロード】…メモリにセーブしたデータをロードします。

【Dセーブ】…現在の状態をディスクにセーブします。ディスクには3つのエリアがありどこにセーブするかを選択できます。

【Dロード】…ディスクの指定したエリアからデータをロードします。

【スピード】…メッセージの表示速度を変更します。1が速くて6が非常に遅くなっています。通常は1、2が良いでしょう。

【デバイス】…キーボード、マウスのどちらを使用するかを選択します。キー

ボードしか無い時にマウスを選択すると操作不可能になりますので注意して下さい。

◎ゲームの進み方

ＭＳＸ版は、リアルタイムライクにゲームが進行するので、プレイヤーに対して、常に迅速で的確な判断が要求されます。つまり、次の行動を取るのに時間をかけられないということです。例えば、『魔』のテリトリー内で何もしないで立っていると、いつのまにか『魔』が出現し攻撃を受けてしまいます。逆に、休憩しなくても精神値が回復したりします。

しかし、これではプレイヤーが休みたい時に困ります。こんな時はメニューのメッセージスピード選択を実行し、サブメニューを出します。この状態で時間の進み方が止まりますので、ゆっくり休んで下さい。再開するときは、実行をキャンセルすればＯＫです。

また、陽炎迷宮には様々な仕掛けがあります。まず最初に悩むのが、方向感覚を失なうことでしょう。しかし、研ぎ澄まされた感覚を用いれば容易に困難を乗り切ることが出来るはずです。さらに奥にはもっと不思議な仕掛けが主人公を待ち受けています。

◎『魔』の攻撃で体力が尽きた時

主人公が冒険を進めていくと『魔』との戦闘で力が尽きてしまうこともあります。この時主人公は、全ての経験と記憶を失ってしまい、その迷宮に最初に入った状態まで時間が過去に戻ってしまいます。また、体力が残っていても精神が破壊されると、主人公はその迷宮を夢遊病の様にさまよい、やがてどこかで目を醒ますことになります。

PC-9801シリーズ用 スイッチ早見表

	前に進む	RUN AWAY	逃げる		取る		投げる
	左を向く		見る		捨てる		潜る
	右を向く		聞く		休む	LOAD	ロード
	後を向く		持ちもの		体調	SAVE	セーブ
FIGHT	戦う		話す		ページ		

PC-8801SR用 スイッチ早見表

	移動・逃げる	Fight	戦う		投げる	CHANGE SYS	メッセージ表示速度
	前に進む カーソルを上へ		見る		休む		ロード
	左に進む カーソルを左へ		聞く	NEXT	次ページへ		セーブ
	右に進む カーソルを右へ		話す		体調		メインコマンドへ戻る
	後に進む カーソルを下へ		取る		潜る	OK!	実行

MSX2、MSX2+用 スイッチ早見表

投	投げる	見	迷宮内を見る	L	Dロード		
選	選ぶ	聞	聞く	速	スピード		
休	休む	S	Mセーブ		デバイス		
物	アイテムを見る	L	Mロード		マウス		
取	アイテムを取る	S	Dセーブ				

あなたのパラメータについて

あなたのパラメータは下の６つからなっています。ゲーム中これらを確認するには体調を選択して下さい。（ＭＳＸ版は常に表示されています）

ＬＶ（レベル）

あなたの経験値や強さのレベルを示しています。最大値は20（98版）ですので、自分のレベルを確認して下さい。最初は１です。

ＨＰ（体力）

あなたの体力を示しています。最初は30から始まります。経験を積むことによってだんだん体力がついてきます。

「魔」との戦闘で攻撃を受けると体力を消耗します。回復させるには休むといいでしょう。

ＥＸ（経験値）

あなたの経験値です。

迷宮内にいる「魔」を倒すことによって経験値を得ることができます。

ＳＴ（攻撃力）

あなたの攻撃力です。

迷宮内で「魔」を倒し、経験を積むことによって攻撃力が強くなります。

ＭＴ（精神値）

あなたの精神値です。最大値は変化せず、100％です。「魔」は精神を攻撃してくるものもあり、攻撃を受けると精神値が下がります。

精神値が下がると、エネルギー体の消滅、エネルギー体を得られない、閉空間の扉を見いだせない、等の弊害がありますので、小刻みに休み、精神値を正常に戻すことが必要です。

ＡＤ（順応値）

あなたの迷宮に対する順応値です。どれくらい迷宮に順応したかの数値だと思って下さい。

順応値は「魔」を倒すと得られることがあります。

順応値が低いうちは、閉空間の扉を見いだすことができません。

主人公パラメータ重視型エネルギー体攻撃システム

「陽炎迷宮」ではあなた一人で行動しますが、戦闘時において、「魔」を消滅させ、主人公の特殊な能力で魔のエネルギーを凝縮させることができると、エネルギー体と呼ばれるボールのようなものを手に入れることができます。このエネルギー体は主人公の回りを浮遊していると考えて下さい。エネルギー体には、３種類あり、各エネルギー体によって能力が違います。詳しくは「画面の情報」をお読み下さい。

アイテムの持つスキルレベルについて

攻撃スキルを有するアイテムには獲得スキルと、そのスキルレベルがあります。

獲得スキルとは、各攻撃方法（メンタルブロー、メンタルファイア、プレジャーアタック、ウィンドウアタック、ライトアタック、プラズマアタック）のうちどれを使用できるか、ということで、例をとってみると、サージェントの髪は、メンタルブローのスキルを持っているわけで、これを取るとメンタルブローが使用可能となるわけです。

スキルレベルとは、獲得したスキルの能力値のことです。つまりレベルが高ければ高いほどあなたの攻撃力は強くなります。もし、同じスキルのアイテムを見つけたなら、システムはレベルの高いアイテムを自動的に選択します。（ＭＳＸ２版は例外）レベルの低いアイテムは捨ててもかまわないのですが、別に用途がありますので、とっておいたほうがいいかもしれません。（この別の用途はゲーム中に明かになります）

ゲームの進め方について

このマニュアルにはマップ制作用のページがあります。まずはあなたが立っている場所を確認し、少しづつマップを書いていくのがよいでしょう。迷子になることだけは避けなければなりません。また、いろいろなトラップが仕組まれていますので注意が必要です。そしてもっとも重要なことは画面に表示されるメッセージをよく読むことです。
魔と戦闘しているときの自分のパラメータの動きや、魔が話すこと、魔の強さや属性、閉空間での出来事等、あらゆる事を頭に入れて応用していかないとなかなか先には進めません。

ゲームオーバーについて

「陽炎迷宮」には基本的にゲームオーバーはありません。体力が無くなった時は次のようになりますので参考にして下さい。

〈ＰＣ－９８０１シリーズ〉
体力の無くなってしまったステージの最初の場所に戻ります。エネルギー体以外のパラメータは保存されます。

〈ＰＣ－８８０１ＳＲシリーズ〉
ゲームオーバーになると、セーブデータのロード要求がありますので、前回セーブしたファイルを選択して下さい。

〈ＭＳＸ２、ＭＳＸ２＋〉
体力の無くなってしまった迷宮の最初の場所に戻ります。そのステージに入り込んだ時のパラメータの状態に戻されます。

注意事項

〈ＰＣ－９８０１シリーズ〉
ロードするファイルを選択した後や、ステージを移るとき、ディスクの入れ替えをシステムが要求しているときは絶対に次の事をしないで下さい。
プログラムが誤動作を起こしたり、プログラムが破損します。

１．間違ったディスクを挿入する。
２．リセットボタンを押す。

〈ＰＣ－８８０１シリーズ〉
特に指示された時以外は絶対にディスクの入れ替えを行なわないで下さい。
プログラムが誤動作を起こすことがあります。

〈ＭＳＸ２、ＭＳＸ２＋〉
特に指示された時以外は絶対にディスクの入れ替えを行なわないで下さい。
プログラムが誤動作を起こすことがあります。

魔の属性について

陽炎迷宮に出現する「魔」は大きく２つの属性に分かれています。さらにその属性から３つに分類され、計６つの属性があることになります。(魔の属性表参照)
この属性は魔との戦闘において、重要なポイントとなってきます。これらの属性を判断し、あなたの攻撃方法６つからどれを選択するかによって、戦闘の優劣が決まってくるのです。

【魔の属性表】

Ａ）　Ｍｅｎｔａｌ　Ｄｅｖｉｌ
メンタル　デビル
（精神魔類）

Ａ－１）Ｗｉｃｋｄｎｅｓｓ
Ａ－２）Ｄｅｓｉｒｅ
Ａ－３）Ｈａｔｒｅｄ

Ｂ）　Ｐｈｙｓｉｃａｌ　Ｄｅｖｉｌ
フィジカル　デビル
（物理魔類）

Ｂ－１）Ｈｅａｔ
Ｂ－２）Ｌｉｇｈｔ
Ｂ－３）Ｅｌｅｃｔｒｉｃ

閉じられた空間とは…？

『陽炎迷宮』には、過去の現実が封じ込められている閉じられた空間があります。ゲーム中これを閉空間と読んでいます。この閉じられた空間に入るには、閉空間の扉を見つけ出し、前に進むを実行します。ただし、閉空間の扉は順応値、精神値等を上げないと見いだすことはできません。閉空間の扉は通常壁にしか見えませんので注意が必要です。

あなたをとりまく最初のミステリー

あなたは、友人のベルゼ・J・キースと娘のステディア・フレスティーと共にアルデ・ミ・アンカの遺跡に入り込んだのですが、突然、光に包まれ不思議な迷宮へ迷い込んでしまいます。あたりを見回してもステディアやキースの姿が見あたりません。

ミステリー1　あなたは何処にいるのか？

ミステリー2　ステディアやキースは何処にいるのか？

少し歩き回ると、不気味な『魔』に遭遇します。そして、『魔』と会話することによっていくらかの情報を得ることができるでしょう。

ミステリー3　『魔』は、なぜそこに存在するのか？

ミステリー4　『魔』の、不可解な話しは何を意味するのか？

迷宮の奥へ進んで行くと、閉じられた空間の中で過去の映像やテレパシーのような女の声を聞くことになるでしょう。

ミステリー5　閉じられた空間とは何か？

ミステリー6　過去の映像は何を意味しているのか？

ミステリー7　テレパシーで話しかける女は何者なのか？

これらのミステリーを解き明かすためには、あなたの行動力が必要です。そして、一つのミステリーを解くことによって、また、もう一つのミステリーが生まれてくるでしょう。冒険は始まっているのです。

『魔』との戦闘においての作戦

先にも書きましたが、『魔』には6つ種族がいると考えて下さい。攻撃方法も6つです。以下の表を見て下さい。

「魔A」に対する各攻撃の効果です。

メンタルブロー	90%
メンタルファイア	100%
プレジャーアタック	80%
ウィンドウアタック（カートレスガン）	20%
ライトアタック	10%
プラズマアタック	30%

上記から分かることは1匹の『魔』でも攻撃方法の選択次第で攻撃効果に大きな差が出ることが分かります。それと、もう一つ、傾向としては攻撃方法の上半分、つまり、メンタルアタック（精神攻撃類）が効果的で、下半分、つまり、フィジカルアタック（物理攻撃類）が効果的でないことが良く分かります。
それでは次の表を見て下さい。

「魔B」に対する各攻撃の効果です。

メンタルブロー	10%
メンタルファイア	20%
プレジャーアタック	20%
ウィンドウアタック（カートレスガン）	100%
ライトアタック	70%
プラズマアタック	70%

「魔B」の場合は「魔A」のまったく逆の傾向を持っています。魔は6つの種族に分かれていると書きましたが、これらはメンタルデビル（精神魔類）とフィジカルデビル（物理魔類）に大別され、このことが攻撃効果にも影響を与えているようです。
対策としては、遭遇した『魔』の種族（属性）を見分け、的確な攻撃をする事です。
また、3つのエネルギー体（メンタルボール、フィジカルボール、ヒールボール）を必ず持っているようにした方がいいでしょう。これらのエネルギー体はあなたの精神値に関係が深く、精神値が下がるとエネルギー体は消滅してしまいます。戦闘の後はこまめに休むのがいいでしょう。
攻撃方法の選択ミスを無くするためには、この陽炎の書にも載っている「魔図鑑」のような表を作成してみるのも良いかと思います。

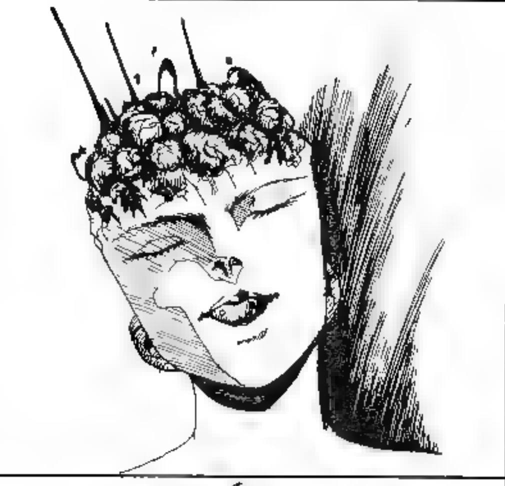
陽炎迷宮魔図鑑

登場する魔の一部です。

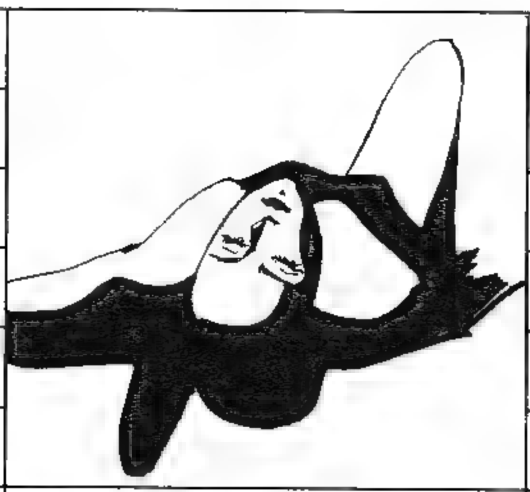
<table>
<tr><td rowspan="6">〈例〉

魔　図

イラストは98、88用のものです。</td><td>魔　　名</td><td rowspan="6"> </td><td>パラノイア</td></tr>
<tr><td>生命力</td><td>7</td></tr>
<tr><td>攻撃力</td><td>3</td></tr>
<tr><td>属　性</td><td>Wickdness</td></tr>
<tr><td>有効な攻撃方法</td><td>メンタルブロー</td></tr>
<tr><td>OUSIDE CONDITION</td><td>80% 35℃</td></tr>
<tr><td rowspan="6"> </td><td>ウィル</td><td rowspan="6"> </td><td>メモリー</td></tr>
<tr><td>12</td><td>17</td></tr>
<tr><td>4</td><td>4</td></tr>
<tr><td>？？？</td><td>Hatred</td></tr>
<tr><td>？？？</td><td>プレジャーアタック</td></tr>
<tr><td>70% 42℃</td><td>72% 9℃</td></tr>
<tr><td rowspan="6"> </td><td>イメージ</td><td rowspan="6"> </td><td>セットル</td></tr>
<tr><td>20</td><td>40</td></tr>
<tr><td>5</td><td>6</td></tr>
<tr><td>Wickdness</td><td>？？？</td></tr>
<tr><td>メンタルブロー</td><td>？？？</td></tr>
<tr><td>69% 7℃</td><td>65% 112℃</td></tr>
<tr><td rowspan="6"> </td><td>ビジョン</td><td rowspan="6"> </td><td>ロンリー</td></tr>
<tr><td>7</td><td>20</td></tr>
<tr><td>4</td><td>5</td></tr>
<tr><td>Heat</td><td>Light</td></tr>
<tr><td>ウィンドウアタック</td><td>ライトアタック</td></tr>
<tr><td>85% 32℃</td><td>68% 8℃</td></tr>
<tr><td rowspan="6"> </td><td>ペースト</td><td rowspan="6"> </td><td>ディスターブ</td></tr>
<tr><td>35</td><td>45</td></tr>
<tr><td>6</td><td>6</td></tr>
<tr><td>？？？</td><td>？？？</td></tr>
<tr><td>？？？</td><td>？？？</td></tr>
<tr><td>71% 7℃</td><td>64% 123℃</td></tr>
</table>

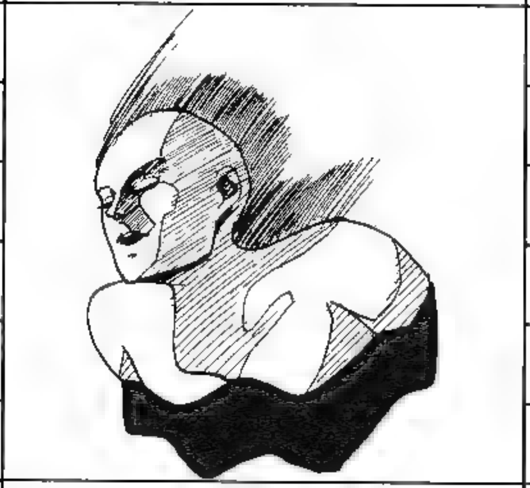


ノ イ ズ
? ? ?
? ? ?
? ? ?
? ? ?
58% 158℃

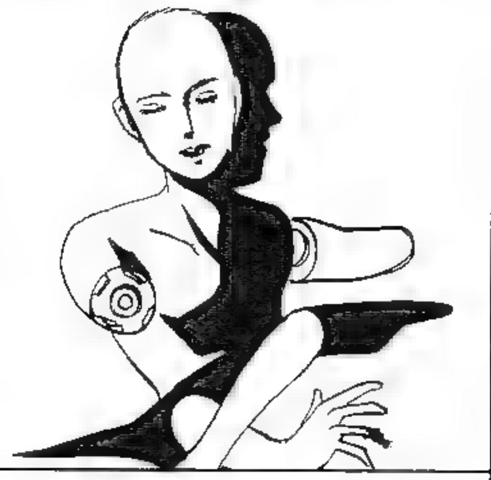


ウォーム
100
13
Wickdness
メンタルブロー
81% 32℃

ハートン
110
10
Desire
メンタルファイア
73% 33℃



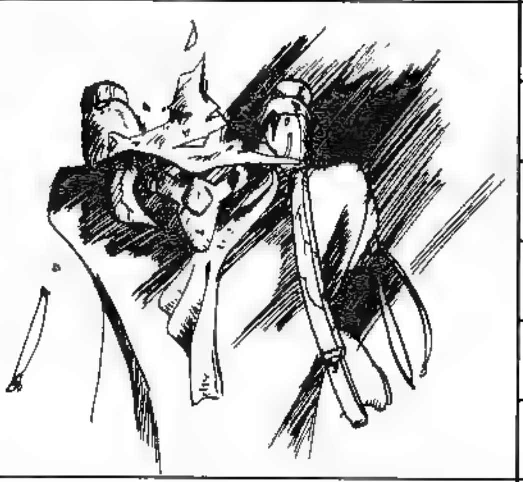
ラクレインス
110
10
? ? ?
? ? ?
73% 3℃



フィジア
130
12
? ? ?
? ? ?
64% 5℃

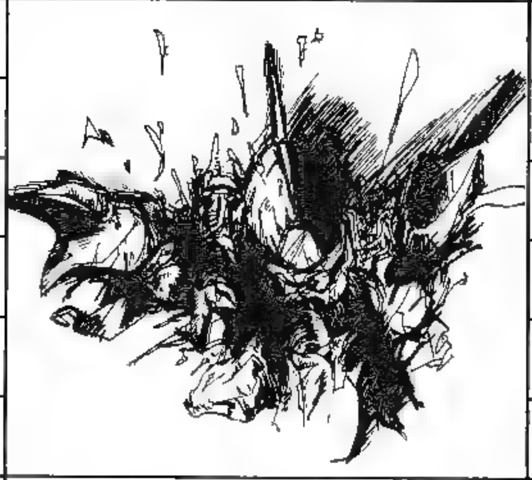
リガールミッド
150
15
Desire
メンタルファイア
61% 102℃

ボブサイト
170
4
Heat
ウィンドウアタック
82% 22℃



メタルパーメント
110
10
Light
ライトアタック
69% 2℃

ディアスフォント
130
15
Electric
プラズマアタック
75% 5℃



ス ッ ド
? ? ?
? ? ?
? ? ?
? ? ?
65% 153℃

エ ゾ ン
? ? ?
? ? ?
? ? ?
? ? ?
59% 99℃

ブラウヘン
? ? ?
? ? ?
? ? ?
? ? ?
? ? ?

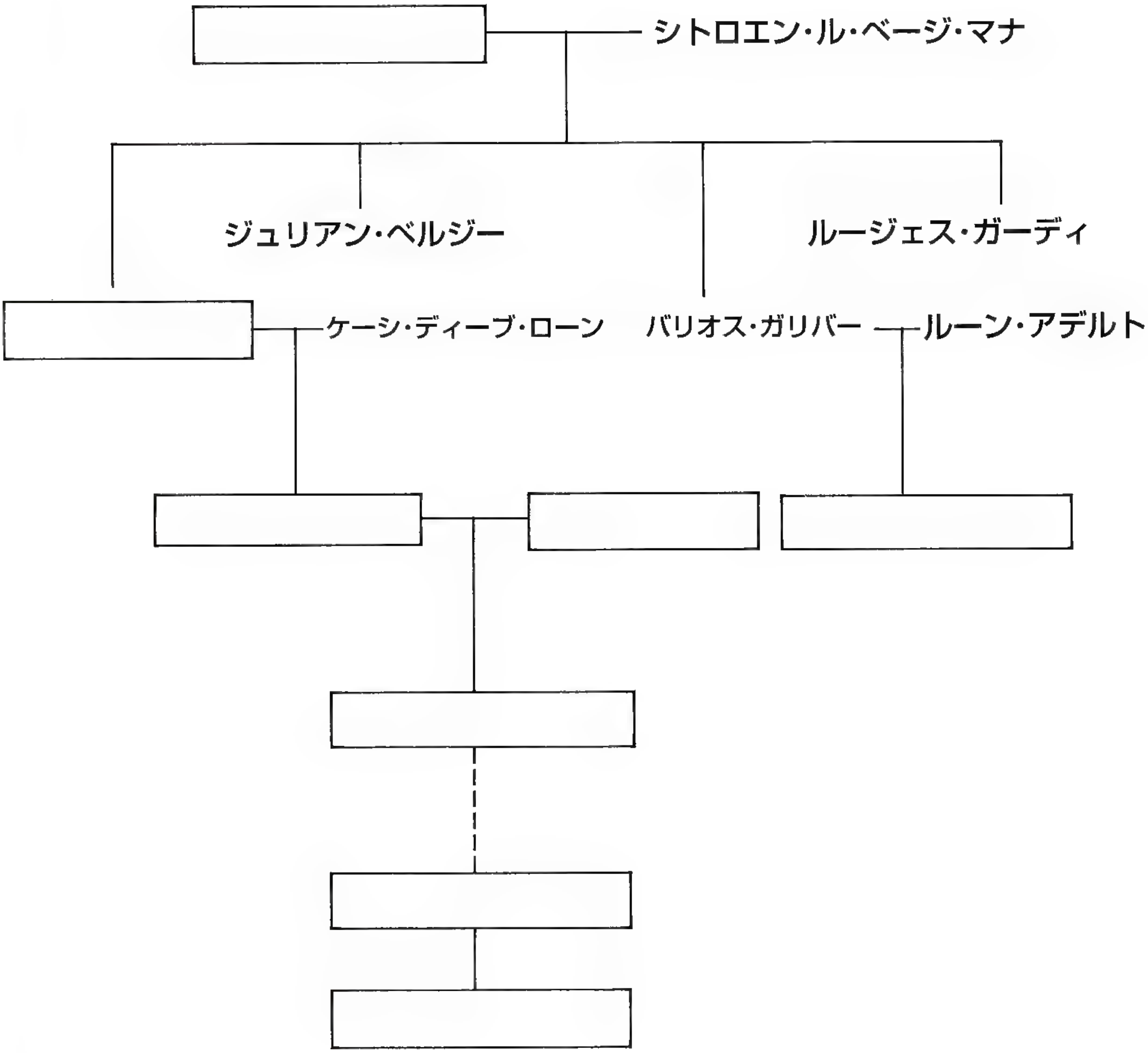
アイテム データ

一部のアイテムです

〈アイテム名称〉	獲得スキル	スキルレベル	由来
〈サージョントの髪〉	メンタルブロー	1	神の血族の一人であったピラ・サージェントは、国じゅうに疫病が流行したとき、自らの髪を切り、その髪の毛に恵みの力を与えたという。髪の毛は病気にかかっている人々に少しずつ渡り、疫病から人々を救ったといわれる。
〈マナ老婆の血〉	メンタルファイア	1	シトロエン・ル・ベージ・マナは神の妻である。マナは非常に優れた恵みの持ち主だった。マナの命が尽きるとき、自分の持っている「恵み」の全てを透明な流体として残したが、邪悪な者が近付くにつれて、血のように変化したと言われる。
〈アサカミ草の胞子〉	プレジャーアタック	1	アルデ・ミ・アンカの地に生える何の変てつもない草だったが、ある優しい少年が自分の踏みつけたその草を見て涙した。涙は頬をつたって草の葉に流れ落ちた。草は枯れてしまったように見えたが、数カ月後、大地一面に美しい白い花を咲かせたという。そのとき風に飛ぶ胞子は白い海のように見えたという。
〈ジェドの石〉	ライトアタック	1	神の血族の一人であるジェド・マールデンは旅の途中大雨にみまわれた。そのとき川が決壊しそうな村を発見した。ジェドは、恵みの力を利用して巨大な石を持ち上げ、川の決壊を防いだという。
〈ニーの爪〉	プラズマアタック	1	神の血族であるマデール・アロンに使える鷹の爪。アロンは鷹が死んだ後も、その爪を首飾りにし、自分の身から離すことはなかったという。
〈アコンジェントの髪〉	メンタルブロー	2	神の血族であるジェシー・アコンジェントは、極めた恵みの力を自分の長い髪の毛を切り、後世に残したといわれる。
〈サオミク鳥の血〉	メンタルファイア	2	群れなす鳥「サオミク」は、神の国から飛んでくると言われている。一羽のサオミク鳥が群れからはぐれ、邪悪の国に迷い込み殺された。そのときに流した血は霧となって地上に降り注ぎ人々の心に安らぎを与えたという。
〈トキカナメ草の胞子〉	プレジャーアタック	2	恵みを受けたトキカナメ草のその胞子は邪悪な心を消滅させる力があったと言われる。
〈オークの胞〉	ウィンドウアタック	2	アルデ・ミ・アンカの宮殿のそばを流れる美しい小川は、オークと呼ばれる季節風が吹き込むと、その川の波頭に７色の泡ができたという。その泡には恵みの力が与えられ、万病に効く薬として人々に分け与えられたという。季節風の力が残っている。
〈キャンドルージの石〉	ライトアタック	2	キャンドルージ嬢の右手の甲には生まれた時から小さな石がくっついていた。その石は彼女の成長と共に大きくなり、１８歳の時、あまりに大きくなりすぎた石に困り果ててついに自分の右手を切り落としてしまった。それから数年、彼女に子供が生まれたが、その子供の右手にも小さな石があったと言われている。
〈ブレアンドルの爪〉	プラズマアタック	2	アルデ・ミ・アンカで１番の大男ブレアンドルは腕のいい木こりだった。ある時、仲間の木こりが木の下敷きになってしまった。ブレアンドルは、その怪力で巨木を押し退け仲間を助けた。その時、ブレアンドルの右手の爪がはがれ落ち、その爪に恵みの力が宿ったという。

〈時空の光〉	――	――	神の血族であるジュリアン・ベルジーは、時空の狭間の歪みを安定させるために、光の結晶を集めこれを作ったという。
〈チオスジェントの髪〉	メンタルブロー	3	自分の夫が邪悪な心の持ち主であることに気付いたルーン・アデルトは、その心労のあまりに髪の毛が抜け落ちてしまったという。この髪の毛はアルデ・ミ・アンカで最長老のキラ・チオスジェントのもとにあったが、どういう経路でこの地に入り、なぜ、恵みの力を持ったのかは不明である。
〈バヌジス犬の血〉	メンタルファイア	3	神の血族であるケーシ・ディーブ・ローンに使えるバヌジス犬は恵みを受け、より人々に役立つ犬となった。
〈カラコム草の胞子〉	プレジャーアタック	3	カラコム草は人の心の中に生えると言われ、邪悪な心を持つ者には赤い胞子を、優しい心を持つものには白い胞子をまき散らすという。胞子がどんな働きをするかは不明。
〈ジュマーサの泡〉	ウィンドウアタック	3	ジュマーサ・セジールは神の血族の中でも最も優れた恵みの薬をつくることができるという。オークの泡と同じ原料で作られたこのジュマーサの泡は不治の病にかかっている人々を次々に救ったと言われている。
〈ワンドルドの石〉	ライトアタック	3	陽炎の民が使用していた石器はワンドルド老人によって作られていた。彼が最後に作ったのはラルブルの石像である。それが完成してまもなく彼は死んだが、その直前、像が涙を流した。以来、その石には不思議な力があるらしい。
〈リュッゾルの爪〉	プラズマアタック	3	はがれ落ちたブレアンドルの爪は全部で5つ。この爪もそのうちの一つである。なぜ、リュッゾルと名付けられたかは定かではない。
〈優しさの結晶〉	――	――	色々なものを呑み込んでいる時空の狭には優しい心の結晶があるといわれている。
〈勇気の結晶〉	――	――	色々なものを呑み込んでいる時空の狭には勇気の結晶があるといわれている。
〈ファルジェントの髪〉	メンタルブロー	4	神の血族であるファン・ファルジェントは邪悪なものに捕らえられ、火あぶりの刑にかけられ死んだ。しかし、ファルジェントの髪の毛だけは炎の中でも焼けずに残っていたと言われる。
〈アズピラ人の血〉	メンタルファイア	4	陽炎の恵みを求めて遠く海を隔てたところから渡ってきたアズピラ人は、その長い旅でアルデ・ミ・アンカにたどり着いた時は、ほんの数名になっていた。あまりに違う環境の為、生き延びることができずこの地で滅んでいった。アズピラ人の血が土に染み込み数千年もの間のうちに序々に恵みの力が蓄えられてきたという。
〈カルマ草の胞子〉	プレジャーアタック	4	野原に火を放った者がいた。その緑が燃え尽きる頃、カルマ草の胞子が一斉に空中に漂いはじめ、炎と火を付けた者を消し去ったと言われている。
〈ゼスティアナの泡〉	ウィンドウアタック	4	ゼスティアナはカマキリに似た虫で、その卵の外殻は半透明の泡のようなものでできていた。その泡は天敵から中の卵を守るため、幻覚を見せる作用があったと言われる。

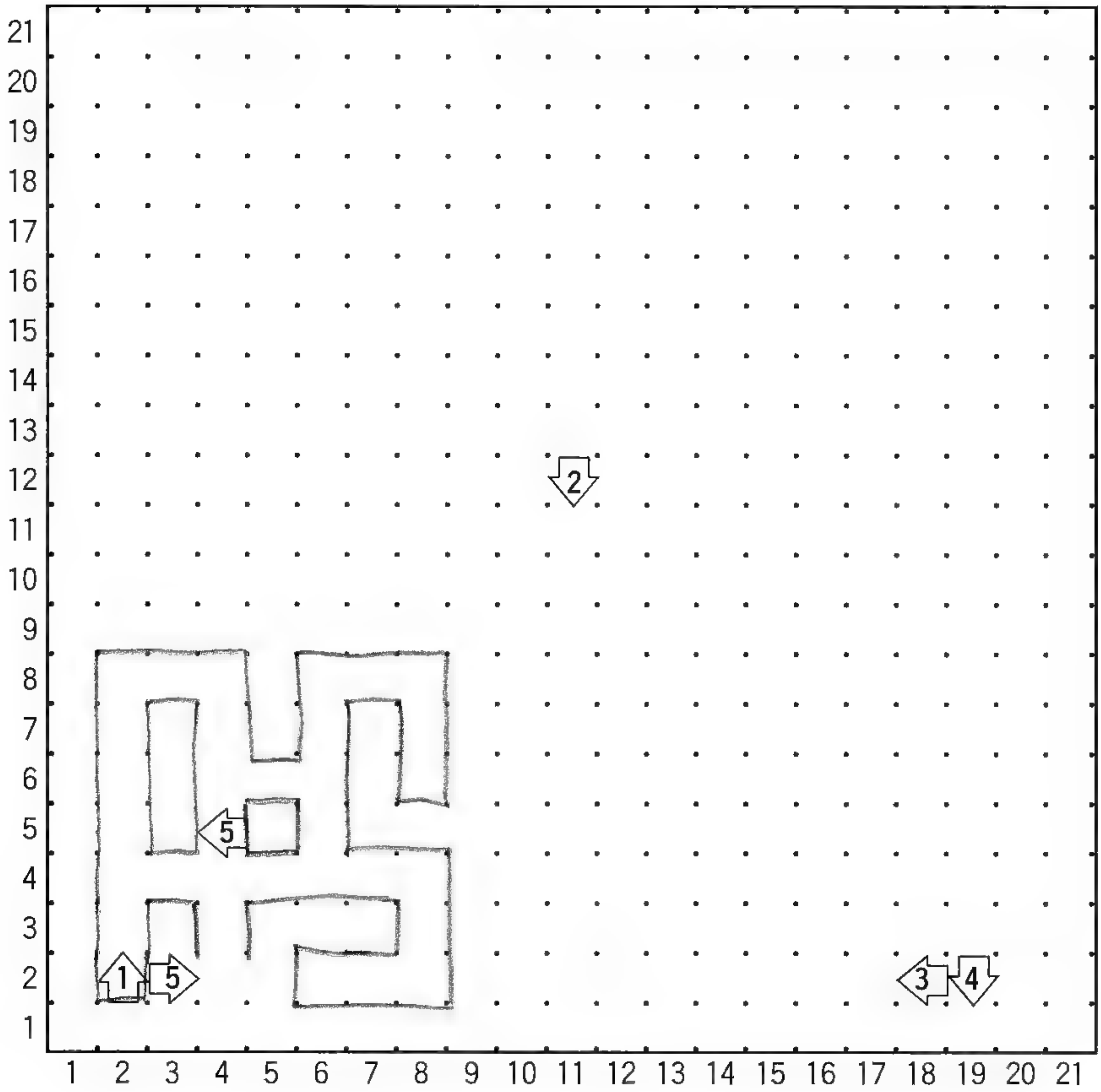
神の血族の系譜


シトロエン・ル・ベージ・マナ
ジュリアン・ベルジー
ルージェス・ガーディ
ケーシ・ディーブ・ローン
バリオス・ガリバー
ルーン・アデルト

マップ作成用紙

陽炎迷宮のマップは21×21で作られています。

このページに限りコピーを許可します。



⇧1 はステージ１の開始位置と方向です。

⇩2 はステージ２の開始位置と方向です。

⇦3 はステージ３の開始位置と方向です。

⇩4 はステージ４の開始位置と方向です。

⇨5 はステージ５の開始位置と方向です。

⇦5 は88版ステージ５の開始位置と方向です。

当社ではパブリッシュウェアを配布中です

当社では新作ゲームの内容をよく知ってもらうためにデモやお楽しみ情報の入った『パブリッシュウェア』を配布しています。また、パブリッシュウェアはパソコンソフトショップ『ミニハウス』さんより協賛していただいております。

【パブリッシュウェア１号】
（探偵団Ｘのサンプルゲームやお楽しみ情報が入っています）
機種：ＰＣ－９８ＶＭ　５'、３.５'２ＤＤ
　　　ＰＣ－８８ＳＲ以降　５'２Ｄ
　　　ＭＳＸ２　３.５'２ＤＤ
　　　（送料と手数料として切手420円分をお送り下さい）

【パブリッシュウェア２号】
（ＤＯＬＬのデモやお楽しみ情報が入っています）
機種：ＰＣ－９８ＶＭ　５'、３.５'２ＤＤ
　　　ＰＣ－８８ＳＲ以降　５'２Ｄ
　　　ＭＳＸ２　３.５'２ＤＤ
　　　（送料と手数料として切手420円分をお送り下さい）

【パブリッシュウェア３号】
（帰ってきた探偵団Ｘのサンプルゲームやお楽しみ情報が入っています）
機種：ＰＣ－９８ＶＭ　５'、３.５'２ＤＤ
　　　ＰＣ－８８ＳＲ以降　５'２Ｄ
　　　ＭＳＸ２　３.５'２ＤＤ
　　　（送料と手数料として切手420円分をお送り下さい）

【パブリッシュウェア４号】
（陽炎迷宮のデモやお楽しみ情報が入っています）
機種：ＰＣ－９８ＶＭ　５'、３.５'２ＨＤ
　　　ＰＣ－８８ＳＲ以降　５'２Ｄ
　　　ＭＳＸ２　３.５'２ＤＤ
　　　（送料と手数料として切手400円分をお送り下さい）

注意）　上記は1990年５月末日現在のものです。
　　　　品切れになることがありますので、お問い合わせ下さい。
　　　　また、本製品に付属されているユーザー登録ハガキをお送り下さった方には、
　　　　パブリッシュウェア５号をプレゼント致します。

サポート

本製品をお買い上げの際に付属されているユーザー登録カードをお送り下さい。当社でユーザー登録を行い本製品のサポートをします。

また、本製品をお買い上げいただきましたお客様にアフターサービスといたしまして製品のメンテナンス係を設けてあります。

尚、ゲームの内容に対する質問は一切しておりません。

- プログラム内容及びデータを事故により破損してしまった場合、または経年劣化による動作不良となったディスケットにつきましては、ディスケット1枚につき1000円(送料・消費税込み)にて有償交換いたします。(切手不可)

  ディスケットをお送りいただく場合、ディスケットが折り曲がらないように梱包して下さい。

〒221　横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル 7F
ハート電子産業(株)　陽炎迷宮サポート係

チーム『リバージュ』制作
ハート電子産業株式会社
ⒸHEART　SOFT

※当社ではソフトレンタルに対する許可は一切しておりません。

チーム「リバージュ」制作
HEART SOFT
ハート電子産業株式会社